

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Kondisi Awal

1. Profil MTs Khoirul Ulum Tambelangan Sampang

- a. Nama Madrasah : MTs. KHOIRUL ULUM
- b. NPS / NSM : 20583305 / 121235270088
- c. Akreditasi Madrasah : B
- d. Alamat Lengkap Madrasah : Jl. Raya Tambelangan
No.01 Desa/Kecamatan : Tambelangan/Tambelangan
Kabupaten : sampang
Provinsi : Jawa Timur
No. Telp : 081931038987
- e. NPWP Madrasah : 65.5 16.3 15.2-644.000
- f. Nama Kepala Madrasah : MUHAMMAD ZAINI
- g. No Tlp/HP : 081931038987
- h. Alamat Yayasan : Tambelangan
- i. No Akte Pendirian Yayasan : 35/2012
- j. Kepemilikan Tanah : Yayasan, status tanah: HGB
- k. Status Bangunan : Yayasan
- l. Luas Bangunan : 560 m

2. Visi dan Misi MTs Khoirul Ulum Tambelangan Sampang

a. Visi

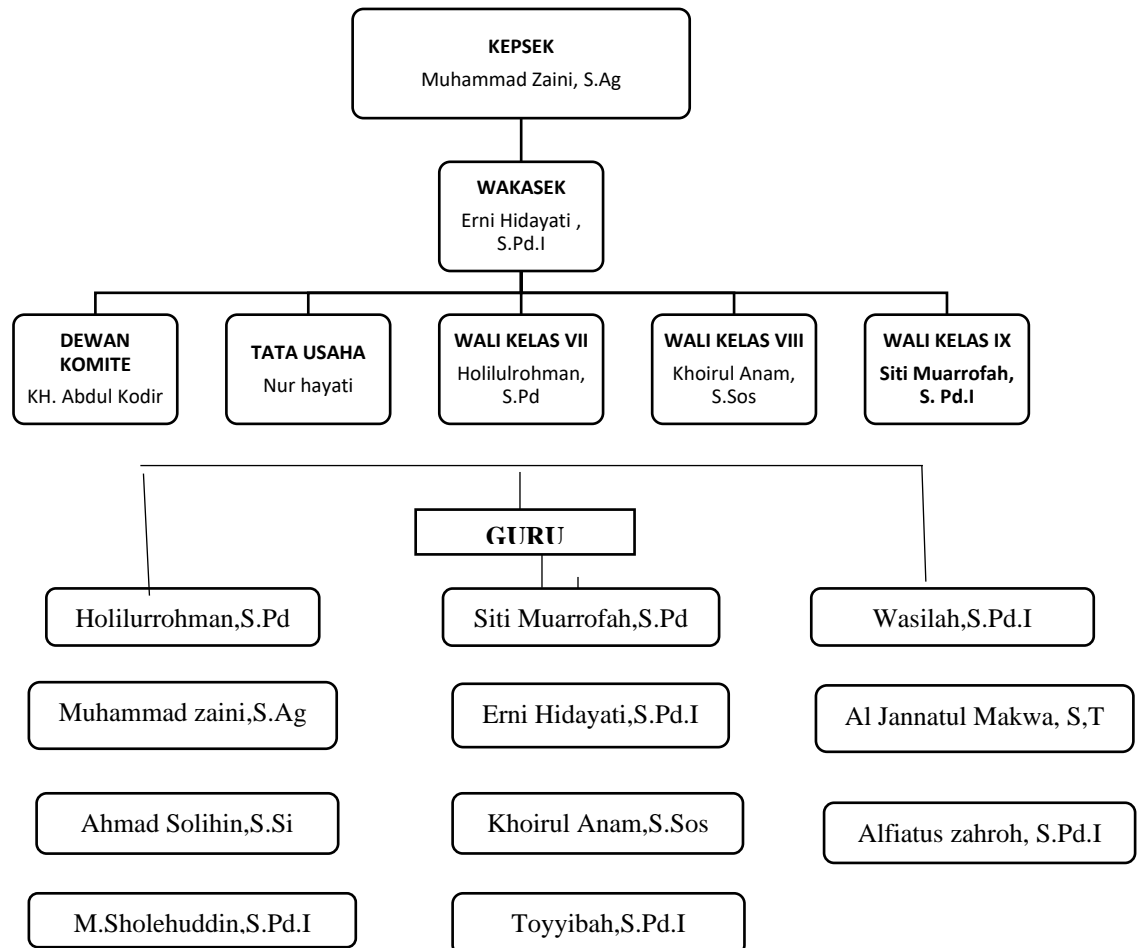
Mencetak generasi muslim yang mampu menguasai dan mengamalkan IPTEK dan IMTAQ

b. Misi

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan yang berbasis umum dan agama sehingga terbentuk kader muslim yang berakhlakul karimah, tafaqquh fiddin dan mampu bersaing.
- 2) Memebekali siswa dengan keterampilan sehingga siswa mampu mandiri

3) Meningkatkan kedisiplinan dengan wawasan dan pola pikir yang islami

3. Struktur Organisasi MTs Khoirul Ulum Tambelangan Sampang



Gambar 4.1 Struktur Organisasi MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang

4. Deskripsi Awal penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk memperoleh data-data awal yang mencakup kegiatan media Ular Tangga (Snakes and Ladders). Tindakan penelitian ini melakukan beberapa tahap, tahap yang

pertama yaitu Pra siklus, tahap ke dua yaitu Siklus I dan tahap terakhir siklus II.

Pada tanggal 25 April 2024 peneliti melakukan penelitian awal atau yang dimaksud dengan tahap pra siklus, peneliti juga berwawancara langsung dengan bapak Mohammad Zaini Dengan ijin kepala sekolah bapak Mohammad Zaini.

Wawancara merupakan metode yang dipakai oleh peneliti untuk mengetahui informasi mengenai bagaimana hasil dan respon dari media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*). Hasil wawancara tersebut yaitu:

Dalam proses pembelajaran saya biasa menggunakan metode ceramah dan dalam mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran saya mencoba menasihati dengan harapan bisa menumbuhkan semangat dalam diri peserta didik. Hambatan nya banyak dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam salah satunya, belum ada media yang cocok, kurangnya keaktifan belajar dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam, selain itu faktor guru yang memang belum bisa mengeksplere siswa ke dalam media lainnya, keaktifan dari pelajaran sejarah kebudayaan islam siswa kurang maksimal, akibatnya siswa menjadi bosan dan kurang berminat untuk terus belajar.¹

Pada tahap pra siklus ini peneliti memperoleh beberapa fakta di lapangan. Beberapa siswa kurang antusias dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam, salah satu penyebabnya adalah karena mereka merasa membosankan dan tidak aktif dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Setelah anda mengevaluasi seorang siswa, maka

¹ Muhammad Zaini, guru SKI, *wawancara pra siklus langsung* (25 april 2024)

akan muncul tabel evaluasi berikut pada media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) siswa pada pra siklus, yaitu:

Tabel 4.1 Data Hasil Keaktifan Siswa Dalam Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) pada pra-siklus:

NO	Nama	Jumlah Skor
1	Wildan Lu'lu'	50
2	Birrul Walidain	40
3	Muhammad Said	75
4	Syaiful	50
5	Behrawi	50
6	Siti Afifah K N	40
7	Rafika Aimatul M	75
8	Aril Firmansyah	75
9	Atikah	50
10	Ira Maulidia	75
11	Siti Maimuna	50
12	Husna Maulidiana	40
13	Muhammad Darrin	50
14	Hasanah	40
15	Nasrul Hidayatulloh	75
16	Nurul Khomariyah	75
17	Irham Maulana	40

18	Moh Shobirin	40
Jumlah		990
Rata- Rata		33,33%

Jumlah skor pra siklus yang diperoleh siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{6}{18} \times 100\% \\
 &= 33,33\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas, dapat diketahui pada pra siklus rata-rata presentase keaktifan siswa belum optimal atau belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85% karena rata-rata presentase indikator keaktifan siswa pada pra siklus baru mencapai 33%.

Dalam hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik bisa dikatakan masih jauh dari kata berhasil. Sehingga dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) diharapkan dapat hasil belajar meningkat.

B. Hasil Penelitian

1. Penerapan media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VII

Dalam hasil observasi penelitian pra siklus, masih menerapkan metode ceramah dan diskusi, siswa sangat tidak kondusif maupun aktif dalam pembelajaran SKI dan waktu mengajar yang sangat monoton sehingga siswa kurang termotivasi. Proses tahap selanjutnya akan dilakukan 2 siklus yang akan menerapkan media ular tangga (*snakes and ladders*) agar tujuan pembelajaran yang dicapai secara efektif dan efisien.

Setelah penelitian Pra siklus, maka tahap selanjutnya adalah proses penelitian yang dilaksanakan dalam tahap dua siklus. Disetiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

a. Siklus I

Pada siklus I ini langkah-langkah media ular tangga (*snakes and ladders*) dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024 di kelas VII. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran Ular Tangga.
2. Penyusunan bahan pembelajaran dan materi pembelajaran permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).
3. Membuat lembar observasi untuk mengevaluasi keaktifan siswa.
4. Membentuk 3 kelompok dengan jumlah siswa 6 orang
5. Menyiapkan pertanyaan penilaian untuk siswa

2) Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan yakni:

a) Kegiatan Awal

1. Pendidik menyambut seluruh siswa dan mengajak siswa berdoa.
2. Pendidik memperkenalkan diri dan mengenal siswa melalui kehadiran.
3. Pendidik menjelaskan model pembelajaran permainan Ular Tangga kepada siswa.

4. Pendidik mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

1. Guru akan menjelaskan materi
2. Guru bertanya dan menjawab siswa
3. Guru membagikan siswa menjadi tiga kelompok beranggotakan enam orang.
4. Guru memerintahkan perwakilan kelompok maju ke depan sambil meniup hompimpa atau peluit untuk menentukan kelompok mana yang bermain terlebih dahulu.
5. Guru meminta kelompok pertama melempar dadu dan memindahkan angka.
6. Siswa menjawab pertanyaan bersama sekelompok temannya.
7. Jika sosok pemain mendarat di ruang yang berekor ular, pemain harus turun ke ruang yang berkepala ular.
8. Siswa menjawab pertanyaan bersama teman kelompoknya
9. siswa menerima kartu pertanyaan tergantung pada akhir permainan.
10. Siswa atau pemain menjalankan bidak diatas kotak permainan ular tangga yang sesuai dengan jumlah dadu yang dia dapatkan

11. Pada saat bidak pemain berhenti di kotak yang bergambar ekor ular, maka pemain harus turun.
12. Selesai permainan ini adalah kelompok pertama yang menyelesaikan permainan Ular Tangga.

c) Penutup

Langkah selanjutnya, guru membimbing siswa jika mengalami kendala-kendala kesulitan dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan media ular tangga (*snakes and ladders*), selanjutnya guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah itu guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum proses pembelajaran selesai.

3) Observasi (*observing*)

Kegiatan ini di lakukan oleh guru atau peneliti dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga (*snakes and ladders*). Dalam mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan lembar pengamatan, pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung kegiatan guru dan siswa saat pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan media ular tangga (*snakes and ladders*).

Data hasil penerapan materi sejarah kekhalifahan dinasti umayyah dengan menggunakan media ular tangga (*snakes and ladders*) akan disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3 Data Hasil Keaktifan Siswa Dengan Media Ular Tangga
(Snakes and Ladders) Siklus I**

No	Nama kelompok	Aspek yang dinilai	Skor			
			Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai
	Kelompok 1					
1	Wildan Lu'lu'	Kesediaan bertanya				√
2	Atikah	Kesediaan menjawab			√	
3	Syaiful	Mengemukakan pendapat		√		
4	Behrawi	Berdiskusi dengan teman			√	
5	Muhammad Darrin					
6	Siti Maimuna					
	Jumlah skor			1	2	1
	Kelompok 2					
1	Muhammad Said	Kesediaan Bertanya				√
2	Nasrul Hidayatulloh	Kesediaan Menjawab			√	
3	Aril Firmansyah	Mengemukakan Pendapat				√
4	Rafika Aimatul M	Berdiskusi dengan Teman		√		
5	Ira Maulidia					
6	Nurul Khomariyah					
	Jumlah skor			1	1	2
	Kelompok 3					
1	Birrul Walidaian	Kesediaan Bertanya			√	

2	Hasanah	Kesediaan Menjawab		√	
3	Siti Afifah K N	Mengemukakan Pendapat	√		
4	Moh Shobirin	Berdiskusi dengan Teman			√
5	Husna Maulidiana				
6	Irham Maulana				
Jumlah skor			1	2	1

a. Kelompok 1

$$\begin{aligned}
 Hrs &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{12}{16} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 1 yaitu 12 jumlah skor 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan tidak berhasil karena kurang dari 80%

b. Kelompok 2

$$\begin{aligned}
 Hrs &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{13}{16} \times 100\% \\
 &= 81,2\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 2 yaitu 13 jumlah skor, 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan berhasil karena lebih dari 80%

c. Kelompok 3

$$\begin{aligned}
 Hrs &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{12}{16} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 3 yaitu 12 jumlah skor, 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan tidak berhasil karena kurang dari 80%

Berdasarkan tabel diatas keaktifan belajar siswa pada siklus I diperoleh presentase keaktifan siswa yaitu dalam 75%, pada kelompok 1 hal ini belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan, 81,2% pada kelompok 2 ini berhasil karena mencapai indikator keberhasilan, dan kelompok 3, 75% belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I belum dikatakan berhasil karena masih ada beberapa kelompok yang masih belum mencapai indikator keberhasilan sehingga kegiatan menggunakan media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) harus dilanjutkan ke siklus II dan diharapkan nantinya terdapat peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran.

Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Siswa dengan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) siklus I

No	Nama	Jumlah Skor	kriteria
1	Wildan Lu'lu'	75	Belom Tuntas
2	Atikah	75	Belom Tuntas
3	Syaiful	75	Belom Tuntas
4	Behrawi	75	Belom Tuntas
5	Muhammad Darrin	75	Belom Tuntas
6	Siti Maimuna	75	Belom Tuntas
7	Muhammad Said	82	Tuntas
8	Nasrul Hidayatulloh	82	Tuntas

9	Aril Firmansyah	82	Tuntas
10	Rafika Aimatul M	82	Tuntas
11	Ira Maulidia	82	Tuntas
12	Nurul Khomariyah	82	Tuntas
13	Birrul Walidaian	85	Tuntas
14	Hasanah	75	Belom Tuntas
15	Siti Afifah K N	75	Belom Tuntas
16	Moh Shobirin	85	Tuntas
17	Husna Maulidana	75	Belom Tuntas
18	Irham Maulana	85	Tuntas
Jumlah		1422	9 siswa Tuntas
Rata-Rata		79%	50%

Jumlah skor siklus I dari semua kelompok yang diperoleh siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{9}{18} \times 100\% \\
 &= 50\%
 \end{aligned}$$

Pada hasil indikator siklus I yaitu 9 skor siswa yang tuntas, 18 jumlah siswa keseluruhan dengan ini dikatakan belum dikatakan berhasil karena kurang dari 80%

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat diketahui pada siklus I rata-rata presentase keaktifan siswa belum optimal atau belum

mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% karena rata-rata presentase indikator keaktifan siswa pada pra siklus baru mencapai 77%, dan ketuntasan nilai belajar siswa mencapai 50% dibawah rata-rata. Adapun presentase tiap indikator keaktifan siswa siklus I yaitu kesediaan bertanya 91%, kesediaan menjawab 75%, mengemukakan pendapat 66%, dan berdiskusi dengan teman 75%. Jadi harus dilanjutkan pada siklus ke dua agar pembelajaran dalam media ular tangga (*snakes and ladders*) lebih meningkat.

Pada siklus I peneliti menemukan beberapa kekurangan pada siklus I saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu:

- 1) Siswa tidak aktif bertanya hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya menguasai pembelajaran SKI dengan materi sejarah kekhalifahan dinasti umayyah
- 2) Siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan model keaktifan belajar dengan menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).
- 3) Siswa kurang termotivasi dan kurang antusias pada saat pembelajaran.

4) Refleksi (*Reflekting*)

Refleksi merupakan evaluasi berdasarkan penelitian. Kegiatan ini dapat ditentukan setelah observasi pada siklus I dan dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Pembahasan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dengan cara mengevaluasi proses dan permasalahan yang timbul.

Setelah itu menemukan solusi pada masalah-masalah yang ditemukan pada siklus I, agar dapat dilakukan rencana perbaikan pada siklus II.

Setelah diketahui terdapat suatu peningkatan dalam keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang pada siklus I, tetapi masih ada sebagian kekurangan yang terjadi pada siklus I yaitu:

- 1) Penjelasan yang diberikan oleh guru atau peneliti kepada siswa masih kurang, sehingga sebagian siswa dalam materi sejarah kekhalifahan dinasti umayyah tidak aktif dalam menjawab soal-soal.
- 2) Guru kurang memotivasi siswa dan siswa kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan

model keaktifan belajar dengan menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).

Hasil rata-rata sementara dalam siklus I masih belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Ada beberapa data yang diperoleh di siklus I masih perlu adanya perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II. Peneliti harus menyiapkan langkah-langkah perbaikan yang akan diteliti pada siklus II agar siswa dapat lebih memahami materi sejarah kekhalifahan dinasti umayyah dan lebih meningkat dengan menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ledders*) dan mendapatkan hasil yang lebih baik dari siklus I. Guru atau peneliti mempersiapkan langkah perbaikan ulang yang akan di teliti di siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru atau peneliti harus menjelaskan lebih jelas mengenai materi sejarah kekhalifahan dinasti umayyah yang disampaikan untuk siswa yang belum paham, dan guru akan lebih fokus membuat soal-soal.
- 2) Guru atau peneliti harus menjelaskan lebih jelas mengenai media yang digunakan sehingga siswa lebih aktif dalam belajar sejarah kekhalifahan

dinasti umayyah dengan menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).

- 3) Guru dan peneliti hendaknya lebih menunjukkan semangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa dapat lebih bersemangat ketika didorong untuk berpartisipasi langsung dalam setiap kegiatan.

b. Siklus II

Setelah guru atau peneliti melaksanakan kegiatan siklus I ternyata masih ada yang belum tercapai untuk memenuhi tingkat keberhasilan. Pada siklus II ini langkah-langkah media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk memperbaikinya ada langkah-langkah yang digunakan pada siklus II. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2024 di kelas VII. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan pada tahap siklus II ini peneliti melakukan kegiatan yaitu merencanakan proses pembelajaran, yakni:

- a) Peneliti menggunakan model pembelajaran Ular Tangga untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi sejarah kebudayaan Islam, sejarah Kekhalifahan Dinasti Umayyah.
- b) Penyiapan bahan dan bahan ajar.
- c) Membentuk 3 kelompok dengan jumlah siswa 6 orang.
- d) Menyiapkan pertanyaan penilaian untuk siswa.
- e) Maka dari itu peneliti memerlukan seperangkat alat uji coba berupa tes, lembar pengamatan, angket, dan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).

2) Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dikelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Kegiatan pada siklus II ini dilakukan pada tanggal 09 Mei 2024.

Langkah-Langkah Pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa
2. Guru mengabsen siswa
3. Guru menyiapkan materi dengan model ular tangga (*snakes and ladders*)
4. Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

1. Guru menerangkan materi pembelajaran
2. Guru mengarahkan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan
3. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok yang terdiri dari enam siswa.
4. Guru meminta perwakilan kelompok maju ke depan sambil meniup hompimpa atau peluit.
5. Guru meminta kelompok pertama melempar dadu dan memindahkan bidak.
6. Beberapa siswa diberi kesempatan mewakili kelompoknya dan bergiliran melempar dadu dan memainkan bidak.
7. siswa menerima kartu pertanyaan tergantung pada akhir permainan.
8. siswa menjawab pertanyaan dengan sekelompok teman.
9. Jika pion pemain mendarat di kotak ekor ular, pemain harus turun ke kotak yang berkepala ular.
10. Ketika sosok pemain mendarat di kotak yang bergambar dasar tangga, maka pemain harus memanjat ke atas Dalam sebuah kotak yang

bergambar tangga di atasnya disajikan sebagai hadiah kepada guru sebagai bentuk ucapan terima kasih dan keserasian dengan kelompok lainnya.

11. Selesai permainan ini adalah kelompok pertama yang menyelesaikan permainan Ular Tangga.

c) Penutup

Tahap selanjutnya, guru membimbing siswa jika mengalami kendala-kendala kesulitan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, selanjutnya guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah itu guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum proses pembelajaran selesai.

3) Observasi (*Observing*)

Kegiatan ini dilakukan oleh seorang guru atau peneliti dalam suatu proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Guru menggunakan lembar observasi ketika mengamati siswa selama pembelajaran. Mengamati secara langsung aktivitas guru dan siswa yang memanfaatkan ular tangga sebagai media mempelajari sejarah kebudayaan Islam.

Data penerapan materi sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah dengan media ular tangga (*snakes and ladders*) disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Data Hasil Keaktifan Siswa Dengan Media Ular Tangga
(Snakes and Ladders) Siklus II**

No	Nama kelompok	Aspek yang dinilai	Skor			
			Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai
Kelompok 1						
1	Wildan Lu'lu'	Kesediaan bertanya				√
2	Atikah	Kesediaan menjawab				√
3	Syaiful	Mengemukakan pendapat			√	
4	Behrawi	Berdiskusi dengan teman				√
5	Muhammad Darrin					
6	Siti Maimuna					
Jumlah skor					1	3
Kelompok 2						
1	Muhammad Said	Kesediaan Bertanya			√	
2	Nasrul Hidayatulloh	Kesediaan Menjawab				√
3	Aril Firmansyah	Mengemukakan Pendapat				√
4	Rafika Aimatul M	Berdiskusi dengan Teman				√
5	Ira Maulidia					
6	Nurul Khomariyah					
Jumlah skor					1	3
Kelompok 3						
1	Birrul Walidaian	Kesediaan Bertanya			√	

2	Hasanah	Kesediaan Menjawab				√
3	Siti Afifah K N	Mengemukakan Pendapat			√	
4	Moh Shobirin	Berdiskusi dengan Teman				√
5	Husna Maulidiana					
6	Irham Maulana					
Jumlah skor					2	2

a. Kelompok 1

$$\begin{aligned}
 Hks &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{16} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 1 yaitu 15 jumlah skor 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan berhasil karena lebih dari 80%

b. Kelompok 2

$$\begin{aligned}
 Hks &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{16} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 2 yaitu 15 jumlah skor 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan berhasil karena lebih dari 80%

c. Kelompok 3

$$\begin{aligned}
 Hks &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{16} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Pada kelompok 3 yaitu 14 jumlah skor 16 jumlah keseluruhan dengan ini dikatakan berhasil karena lebih dari 80%

Berdasarkan tabel diatas keaktifan belajar siswa pada siklus II diperoleh presentase keaktifan siswa yaitu dalam 93%, pada kelompok 1 hal ini bisa dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan, 93% pada kelompok 2 ini berhasil karena mencapai indikator keberhasilan, dan kelompok 3, 87% bisa dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus II dikatakan berhasil karena dari ketiga kelompok sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga kegiatan menggunakan media pembelajaran ular tangga (*snakes and ladders*) tidak harus dilanjutkan ke siklus berikutnya dan dinyatakan berhasil.

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Siswa Dengan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Kriteria
1	Wildan Lu'lu'	93	Tuntas
2	Atikah	93	Tuntas
3	Syaiful	93	Tuntas
4	Behrawi	75	Tidak Tuntas
5	Muhammad Darrin	93	Tuntas
6	Siti Maimuna	93	Tuntas
7	Muhammad Said	93	Tuntas
8	Nasrul Hidayatulloh	93	Tuntas
9	Aril Firmansyah	93	Tuntas
10	Rafika Aimatul M	93	Tuntas

11	Ira Maulidia	93	Tuntas
12	Nurul Khomariyah	93	Tuntas
13	Birrul Walidaian	87	Tuntas
14	Hasanah	87	Tuntas
15	Siti Afifah K N	87	Tuntas
16	Moh Shobirin	87	Tuntas
17	Husna Maulidiana	87	Tuntas
18	Irham Maulana	87	Tuntas
Jumlah		1.620	17
Rata-Rata		91%	94%

Jumlah skor siklus II yang diperoleh siswa dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{17}{18} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Indikator keaktifan belajar siklus II yaitu 17 skor yang diperoleh tuntas, 18 skor keseluruhan/maksimal. Dengan hasil 94% ini dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan diatas 80%.

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat diketahui pada siklus I rata-rata presentase keaktifan siswa belum optimal atau belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85% karena rata-rata presentase indikator keaktifan siswa pada siklus II sudah mencapai 91%, dan ketuntasan nilai belajar siswa mencapai 94%.

Adapun presentase tiap indikator keaktifan siswa siklus I yaitu kesediaan bertanya 83%, kesediaan menjawab 100%, mengemukakan pendapat 83%, dan berdiskusi dengan teman 100%.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan evaluasi terkait dengan suatu penelitian. Kegiatan ini dapat ditentukan setelah adanya observasi siklus I dan dilanjutkan dengan adanya siklus berikutnya yaitu siklus II.

Hasil refleksi siklus II yang dilakukan peneliti dengan menggunakan Ular Tangga menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa yang sebelumnya belum pernah terlibat aktif dalam memahami sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah Tahap I menggunakan hasil karyanya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siklus II. Peneliti tetap menggunakan prosedur yang sama seperti pada Siklus 1, namun pada siklus kedua peneliti lebih memusatkan perhatian pada keaktifan siswa pada materi sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah yang mengakibatkan mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada materi. Peneliti menjelaskan materi dengan lebih baik dan menyeluruh sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan mencapai hasil maksimum.

2. Respon siswa yang diterapkan media pembelajaran Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII

Respon siswa pada penelitian ini adalah respon siswa mengenai penggunaan ular tangga (*snakes and ladders*) pada SKI kelas VII.

Berdasarkan analisis kuantitatif angket respon siswa diantaranya pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Angket Respon Siswa Dengan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*)

NO	Nama Siswa	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Wildan Lu'lu'	8	8	100%	Senang
2	Birrul Walidain	8	8	100%	Senang
3	Muhammad Said	8	8	100%	Senang
4	Syaiful	7	8	87,5%	Senang
5	Behrawi	2	8	25%	Tidak Senang
6	Siti Afifah K N	7	8	87,5%	Senang
7	Rafika Aimatul M	7	8	87,5%	Senang
8	Aril Firmansyah	8	8	100%	Senang
9	Atikah	8	8	100%	Senang
10	Ira Maulidia	8	8	100%	Senang
11	Siti Maimuna	8	8	100%	Senang
12	Husna Maulidiana	8	8	100%	Senang

13	Muhammad Darrin	8	8	100%	Senang
14	Hasanah	8	8	100%	Senang
15	Nasrul Hidayatulloh	7	8	87,5%	Senang
16	Nurul Khomariyah	2	8	25%	Tidak Senang
17	Irham Maulana	8	8	100%	Senang
18	Moh Shobirin	7	8	87,5%	Senang
Jumlah		127	144	88%	16 siswa senang

Hasil angket respon siswa yang memperoleh dengan nilai yang diperoleh adalah 127 dengan banyak siswa 18 pada tabel 4.7. Untuk menghitung presentase respon guru dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 Hrs &= \frac{Tse}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{127}{144} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Indikator keaktifan belajar siswa dari angket ini yaitu 127 skor yang diperoleh, 144 skor jumlah maksimal dan dengan jumlah 88% siswa yang senang. Dengan ini angket dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 80%.

Dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh respon siswa/angket setelah peneliti dihitung menggunakan rumus. Hal ini terlihat pada kategori senang yaitu sebesar 88% siswa. Dan kategori tidak senang hanya mencapai 12% siswa diantaranya Behrawi dan Nurul Khomariyah. Karena 85% siswa telah berada pada kategori senang maka penerapan media ular tangga (*snakes and ladders*) dinyatakan berhasil dalam meningkatkan keaktifan siswa.

C. Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran Tangga (*Snakes and Ladders*) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas VII di MTs.Khoirul Ulum Tambelangan Sampang

Pembahasan ini mendeskripsikan pembelajaran aktif mahasiswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*).

Sebelum melakukan penelitian siklus I, peneliti mewawancarai dan mengamati guru mata pelajaran sejarah budaya Islam dan menanyakan beberapa pertanyaan tentang penggunaan media ular tangga yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

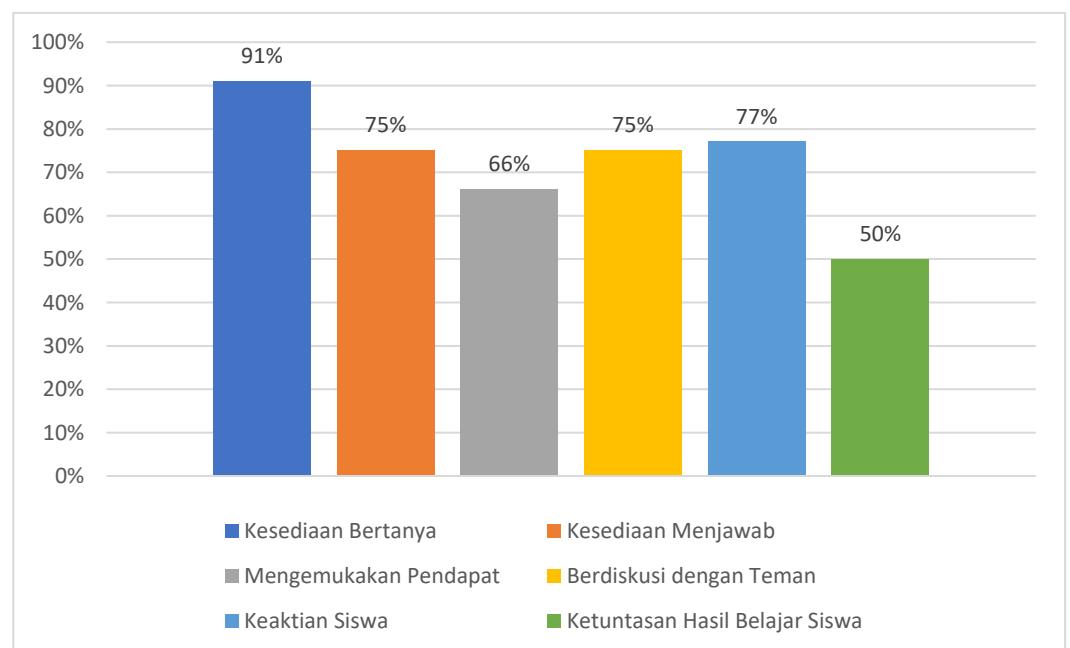
Media Ular Tangga membantu melibatkan siswa dalam pembelajaran SKI dan memungkinkan mereka untuk lebih terlibat

dalam pembelajaran berkelanjutan.² Media ini memungkinkan siswa memahami materi lebih mendalam dan berpikir aktif, didukung dengan pertanyaan-pertanyaan yang menyenangkan. Peneliti menggunakan media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) yang berisi materi sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah untuk siswa Kelas VII.

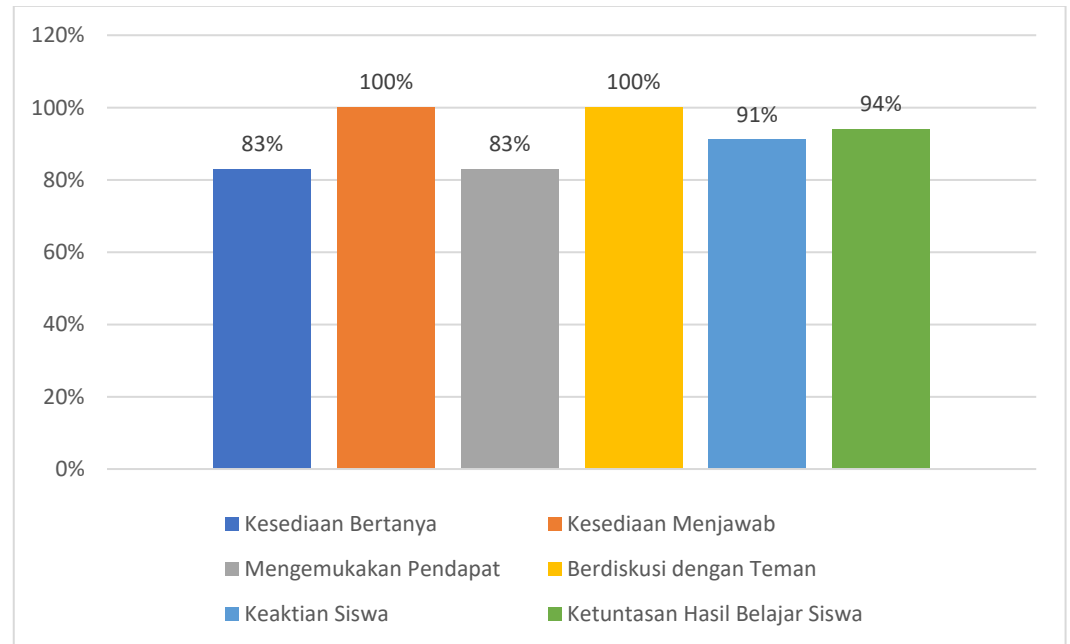
Dengan menggunakan media Ular Tangga memungkinkan siswa mempelajari sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah dengan lebih aktif dan antusias. Hasil yang diperoleh oleh peneliti pada saat pra siklus mendapatkan nilai 33,33%. Pada tahap pra siklus ini masih banyak peserta didik yang masih belum maksimal dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didik masih bosan dan jenuh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Setelah diterapkan adanya media ular tangga (*snakes and ladders*) pada tahap siklus I, pembelajaran dalam keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengalami peningkatan sehingga mendapatkan hasil 50%. Pada tahap siklus I pembelajaran mulai aktif dan efektif, akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami materi sejarah kekhalifahan Dinasti Umayyah dengan menerapkan media ular tangga (*snakes and ladders*) ini. Kemudian dilanjutkan ke tahap siklus II mengalami peningkatan dengan hasil nilai lebih dari KKM yang ditetapkan di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan

² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta. Ciputa Pers, 2002), 11

Sampang yaitu sebesar 94%. Pada tahap siklus II siswa mulai bersemangat dan aktif dalam melanjutkan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang dicapai sebesar 94% pada Siklus II. Sebaliknya jika dilaksanakan Siklus I siswa hanya mampu meraih poin 50%. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa pra siklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa penelitian dilaksanakan di kelas VIII MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang terbukti sukses. Dengan terbuktinya grafik sebagai berikut:



Gambar grafik 4.2 Data Rata-Rata Penilaian Siswa Dalam Menggunakan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) Siklus I



Gambar grafik 4.3 Data Rata-Rata Penilaian Siswa Dalam Menggunakan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) Siklus II

2. Respon Siswa dalam Media Pembelajaran Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas VII di MTs. Khoirul Ulum Tambelangan Sampang.

Menurut Yuwono, orang merespon sesuatu secara positif karena menganggapnya menarik. Siswa akan lebih menyukai pelajaran yang menurutnya menarik.³

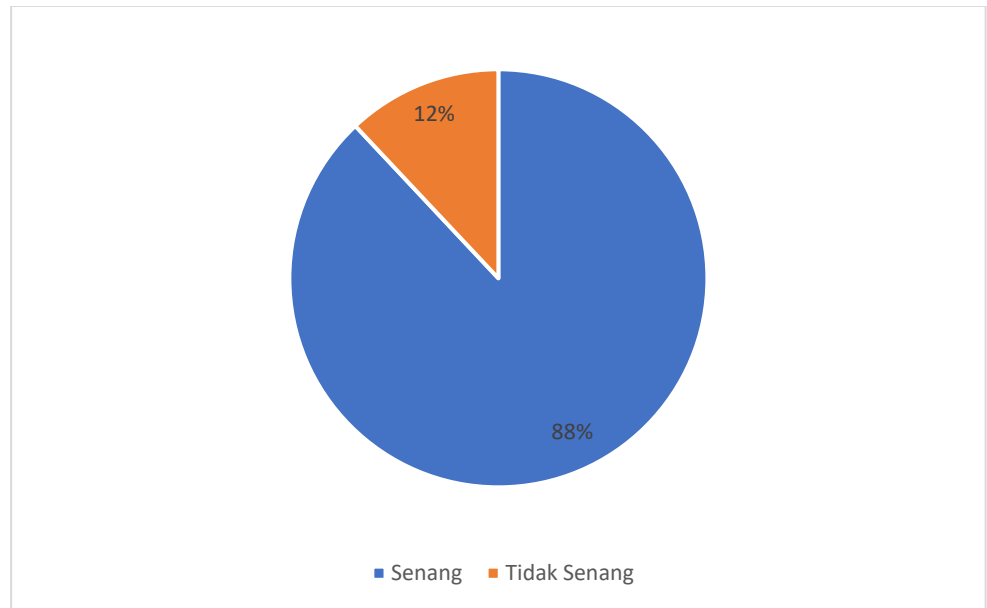
Respon dilakukan dengan cara memainkan media ular tangga (*snakes and ladders*) kepada siswa dan siswa diberi angket untuk

³ Ketut Sepdyana Kartini, *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia 4, no. 1, 2020.

mengetahui respon siswa dalam media ular tangga. Sebelumnya angket telah dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum dibagikan ke siswa agar angket yang digunakan benar-benar valid.

Menurut penelitian yang dilakukan peneliti, hasil reaksi siswa kelas VII setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga (*snakes and ladders*) pada materi yang berkaitan dengan sejarah Kekhalifahan Bani Umayyah menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung dipengaruhi oleh media game. Saya menunjukkan bahwa saya sudah terbiasa, saya sangat puas. Hal ini tercermin dari siswa yang merasa puas dengan suasana pembelajaran di kelasnya. Survei yang dilakukan siswa menunjukkan bahwa pada kategori “senang”, 88% senang dan 12% kurang senang. Respon siswa dalam penggunaan media ular tangga (*snakes and ladders*) dikatakan meningkat.

Respon siswa dengan adanya penggunaan media ular tangga (*snakes and ladders*) terlihat lebih asik menyenangkan dan tidak diam saat diterapkan permainan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga siswa kelas VII dikatakan sangat meningkat. Dengan terbuktinya grafik berikut:



Gambar grafik 4.4 Data Angket Respon Siswa Dalam Menggunakan Media Ular Tangga (*Snakes and Ladders*)